

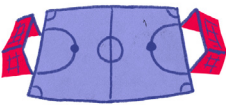








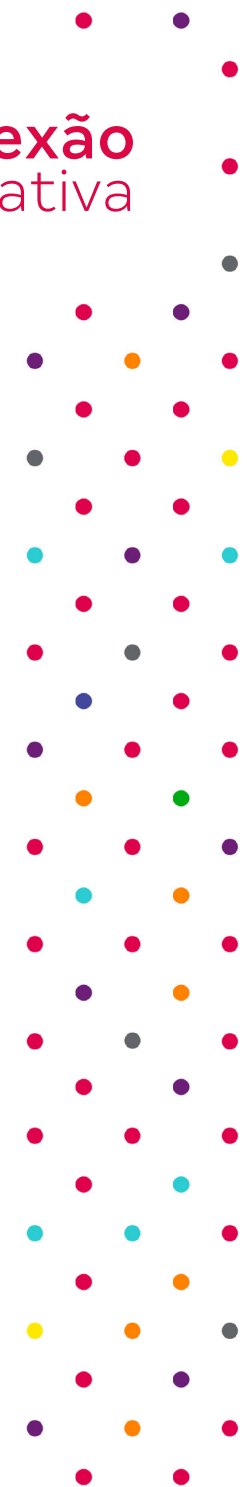


As proximidades da escola

6	 PADARIA						 LOJA
5	 QUADRA			 HOSPITAL			
4	 DOCERIA						 SORVETERIA
3	 QUITANDA			 PARQUE			
2							 SUPERMERCADO
1		 RESTAURANTE		 SAÍDA ESCOLA			
	A	B	C	D	E	F	G

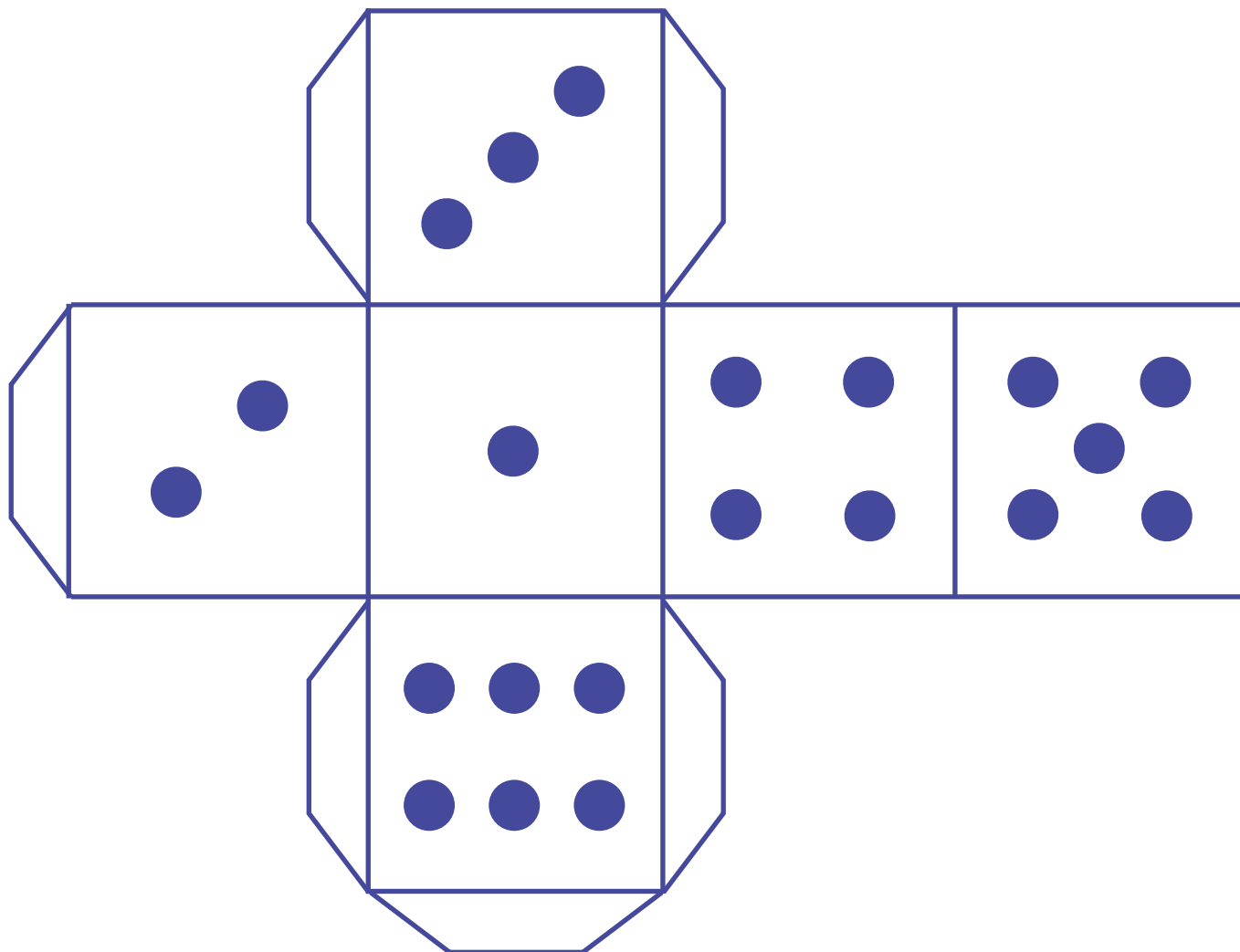


#NovaEscolaEmCasa

Jogo de tabuleiro

As proximidades da escola

conexão
educativa

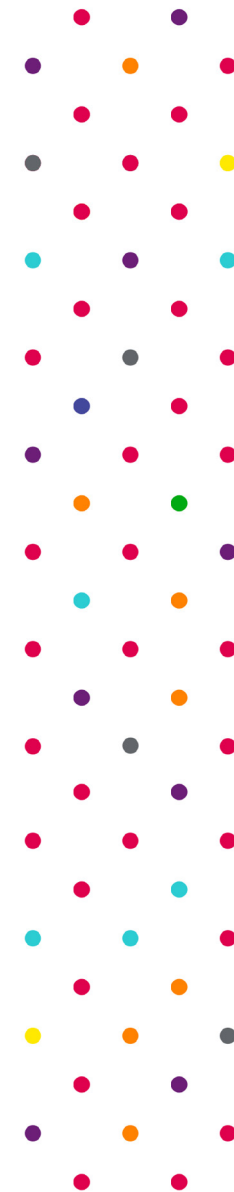
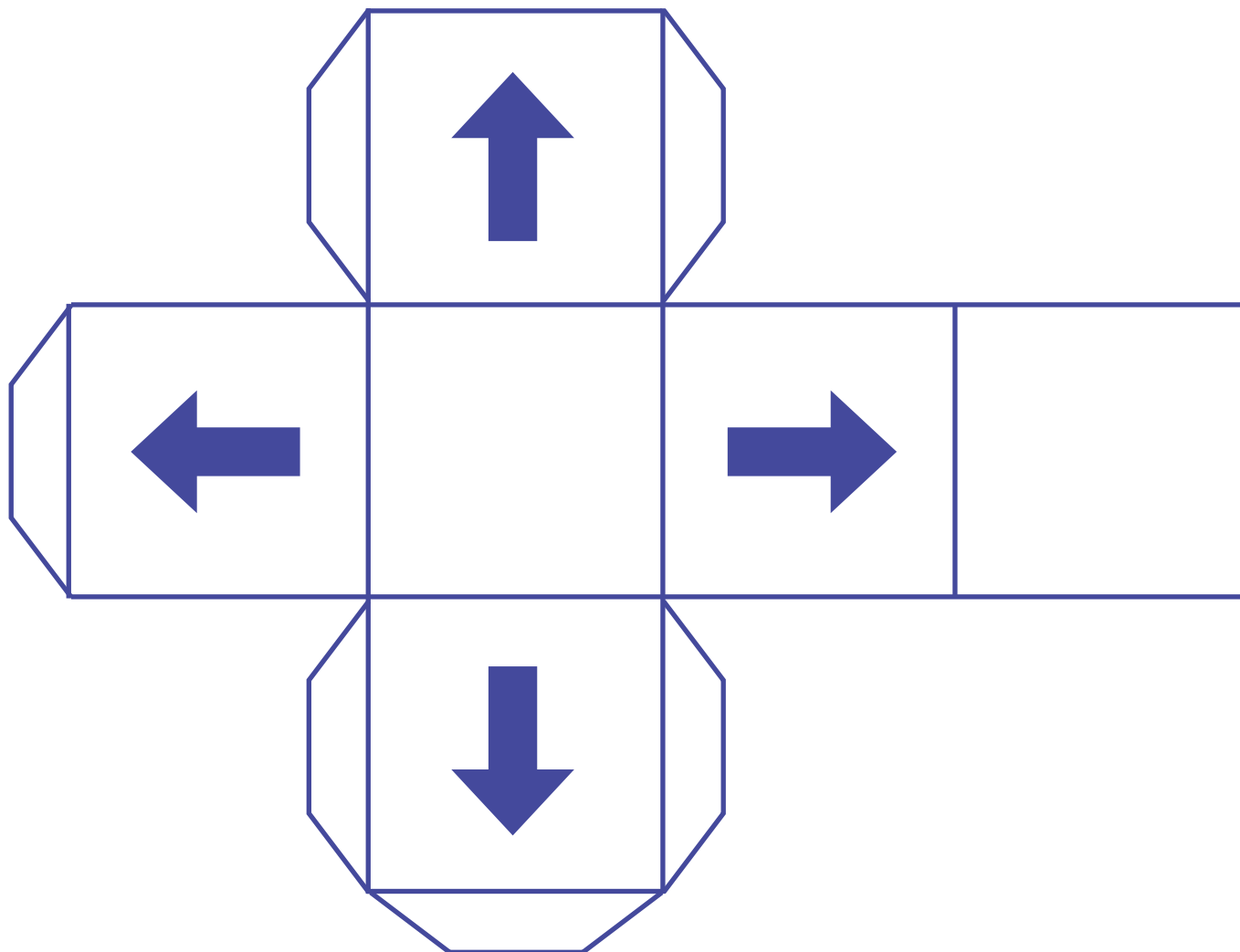


#NovaEscolaEmCasa

Jogo de tabuleiro

As proximidades da escola

conexão
educativa



Jogo de tabuleiro

As proximidades da escola

REGRAS DO JOGO

Participantes: 2 ou mais

Material: 2 dados (um que representa a quantidade de casas que caminhará a cada rodada e outro que determina a direção) e o tabuleiro

MODO DE JOGAR

O tabuleiro do jogo é uma representação, em malha quadriculada, dos arredores de uma escola fictícia. Em seu trajeto, os alunos serão convidados a percorrer as linhas (indicadas com números) e as colunas (indicadas com letras). Neste percurso, estão dispostos vários lugares como, por exemplo, a sorveteria (posição 4-G).

O início do jogo é na escola, posição 1-D. Todos os jogadores devem posicionar suas peças (bolinhas) neste local. O objetivo é conseguir visitar o maior número de locais ao redor da escola em um tempo determinado. Para isso, os jogadores deverão contar com a sorte, já que a quantidade de casas e a direção serão determinadas pelos dados.

Explique aos alunos que eles terão três rodadas, de 10 minutos cada, para cumprirem o desafio. Solicite que definam quem será o primeiro a jogar (deixe que as duplas exerçam a autorregulação e decidam como se dará a escolha. Medie possíveis situações de conflitos.

Explique também o que significado dos símbolos, ou a ausência deles, no dado número 2: as setas representam as direções esquerda, direita, em cima, embaixo, para frente e para trás. A ausência de

setas indica que o jogador não pode se movimentar naquela rodada.

A cada rodada, o jogador deve lançar os dois dados e associar suas informações. Por exemplo, andar duas casas à direita, andar cinco casas para trás, etc. Se a quantidade de casas que aparecer no dado for maior que as casas do tabuleiro, o jogador deve caminhar na direção determinada até o limite da malha.

Sempre que chegar a uma nova posição, o jogador deverá ler o nome do local e registrá-lo no caderno, em forma de lista. Essas informações serão utilizadas na contagem de pontos ao final das três rodadas. Durante todo o tempo, os alunos devem ir se alternando. Mas, o outro só poderá iniciar sua vez quando o oponente terminar de escrever o local em que chegou (caso isso ocorra).

Durante o jogo, percorra a sala para corrigir possíveis erros de entendimento. Ao final de cada rodada, faça intervenções para saná-las.

Ao findar o tempo das três rodadas, peça aos alunos que realizem a contagem de locais pelos quais passaram para determinar quem venceu o jogo.

Finalize com uma roda de conversa. Estimule-os a falar sobre as facilidades e dificuldades encontradas na leitura dessa representação.

Como último desafio, peça que encontrem e apontem com o dedo os locais escolhidos por você. Vá narrando algumas opções de acordo com a posição. Por exemplo: coloquem o dedo no local que está na posição 3-A; 2-G; 5-D e assim por diante.

